

Änderungen der DPV-Regeln

Art.	Bisherige Fassung	Art.	Gültige Fassung ab den 01.01.2009
			Zusätze und Erläuterungen des DPV, gültig auf nationaler Ebene; d.h. ihre Gültigkeit beschränkt sich auf in Deutschland ausgetragene Turniere
	Allgemeine Bestimmungen		Allgemeine Bestimmungen
1	Die Mannschaften	1	Die Mannschaften
	<p>Pétanque ist eine Sportart, in der zwei Mannschaften gegeneinander spielen: 3 Spieler gegen 3 Spieler (Triplette). Es können sich ebenfalls gegenüberstehen: 2 Spieler gegen 2 Spieler (Doublette), 1 Spieler gegen 1 Spieler (Tête-à-tête). Beim Triplettes hat jeder Spieler zwei Kugeln zur Verfügung, bei Doublettes und Tête-à-tête hat jeder Spieler drei Kugeln. Jede hiervon abweichende Spielweise ist verboten.</p>		<p>Pétanque ist eine Sportart, in der zwei Mannschaften gegeneinander spielen: 3 Spieler gegen 3 Spieler (Triplette). Es können sich ebenfalls gegenüberstehen: 2 Spieler gegen 2 Spieler (Doublette), 1 Spieler gegen 1 Spieler (Tête-à-tête). Beim Triplettes hat jeder Spieler zwei Kugeln zur Verfügung, bei Doublettes und Tête-à-tête hat jeder Spieler drei Kugeln. Jede hiervon abweichende Spielweise ist verboten.</p>
2	Eigenschaften der zugelassenen Kugeln	2	Eigenschaften der zugelassenen Kugeln
	<p>Pétanque wird mit Kugeln gespielt, die von der F.I.P.J.P. zugelassen sind und folgenden Eigenschaften entsprechen :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sie müssen aus Metall sein. 2. Einen Durchmesser zwischen 70,5 mm (Minimum) und 80 mm (Maximum) haben. 3. Mit einem Gewicht zwischen 650 Gramm (Minimum) und 800 Gramm (Maximum). Logo (Marke des Herstellers) und Gewichtsangabe müssen auf den Kugeln eingraviert und immer lesbar sein. Bei Wettkämpfen, bei denen lediglich Jugendliche unter 11 Jahre startberechtigt sind, dürfen Kugeln mit einem Gewicht von 600 Gramm und einem Durchmesser von 65 mm eingesetzt werden; vorausgesetzt, sie wurden mit einem zugelassenen Logo hergestellt. 4. Sie dürfen weder durch Hinzufügen von Metall, noch durch Einbringen von Sand verändert worden sein. Generell dürfen die Kugeln nach der Fertigstellung (nur durch zugelassene Hersteller) auf keine Art gefälscht und keiner Verformung oder Veränderung unterzogen werden. Insbesondere darf die vom Hersteller vorgegebene Härte durch nachträgliches Ausglühen nicht abgeändert werden. Name und Vorname oder die Initialen des Spielers dürfen jedoch nachträglich eingraviert werden sowie verschiedene Logos und Siegel 		<p>Pétanque wird mit Kugeln gespielt, die von der F.I.P.J.P. zugelassen sind und folgenden Eigenschaften entsprechen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sie müssen aus Metall sein; 2. Einen Durchmesser zwischen 70,5 mm (Minimum) und 80 mm (Maximum) haben; 3. Ein Gewicht zwischen 650 Gramm (Minimum) und 800 Gramm (Maximum) besitzen; Logo (Marke des Herstellers) und Gewichtsangabe müssen auf den Kugeln eingraviert und immer lesbar sein. Bei Wettkämpfen, bei denen lediglich 11 Jahre alte und jüngere Jugendliche startberechtigt sind dürfen Kugeln mit einem Gewicht von 600 Gramm und einem Durchmesser von 65 mm eingesetzt werden; vorausgesetzt, sie wurden mit einem zugelassenen Logo hergestellt. 4. Sie dürfen weder durch Hinzufügen von Metall, noch durch Einbringen von Sand verändert worden sein. Generell dürfen die Kugeln nach der Fertigstellung (nur durch zugelassene Hersteller) auf keine Art gefälscht und keiner Verformung oder Veränderung unterzogen werden. Insbesondere darf die vom Hersteller vorgegebene Härte durch nachträgliches Ausglühen nicht abgeändert werden. Name und Vorname des Spielers (oder die Initialen) dürfen jedoch nachträglich eingraviert werden sowie verschiedene Logos und

Änderungen der DPV-Regeln

Art. Bisherige Fassung	Art. Gültige Fassung ab den 01.01.2009
gemäß dem Leistungsverzeichnis („Cahier des Charges“) zur Herstellung von Kugeln.	Abkürzungen gemäß dem Leistungsverzeichnis („Cahier des Charges“) zur Herstellung von Kugeln.
<p>2a Strafen für nicht regelgerechte Kugeln</p> <p>Ein Spieler, der sich einer Verletzung der Bestimmungen nach Artikel 2.4. schuldig macht, wird sofort vom Wettbewerb ausgeschlossen; ebenso sein oder seine Mitspieler.</p> <p>Die folgenden zwei Fälle können eintreten : „Gefälschte“ oder „ausgeglühte“ Kugeln : Die Lizenz des Spielers wird für eine in den Rechtsgrundlagen des zuständigen nationalen Verbandes festgelegte Zeitdauer eingezogen; ungeachtet weiterer Maßnahmen durch das zuständige Verbandsgericht.</p> <p>Sollte bei einem dieser beiden Fälle der Spieler nicht Eigentümer der Kugeln und der Name des Eigentümers bekannt sein, wird diesem die Lizenz entzogen für eine Zeitdauer, die in den Rechtsgrundlagen seines nationalen Verbandes festgelegt ist.</p> <p>Wenn eine Kugel zwar nicht verfälscht, aber durch Abnutzung oder einen Fabrikationsfehler einer Kontrolle nicht standhält oder nicht den unter Artikel 2.1, 2.2 oder 2.3 aufgeführten Normen entspricht, muss der Spieler sie austauschen. Er darf auch alle seine Kugeln ersetzen.</p> <p>Durch Spieler formulierte Reklamationen nach Artikel 2.1, 2.2 oder 2.3 sind nur vor Beginn eines Spieles zulässig. Die Spieler sind deshalb gehalten sich davon zu überzeugen, dass ihre Kugeln und die ihrer Gegner den festgelegten Normen entsprechen.</p> <p>Auf Artikel 2.4 gestützte Reklamationen sind während des ganzen Spieles zulässig, dürfen jedoch nur zwischen zwei Durchgängen eingebracht werden. Wenn sich ab dem dritten Durchgang die Reklamation bezüglich der Kugeln des Gegners als unbegründet herausstellt, werden dem Punktestand des Gegners drei Punkte hinzugefügt.</p> <p>Für den Fall, dass eine Kugel geöffnet wurde, liegt die Verantwortung bei dem Reklamierenden. Ergibt sich, dass die Kugeln einwandfrei sind, muss sie der Reklamierende bezahlen oder ersetzen; er kann jedoch nicht zum Ersatz für darüber hinausgehende Schäden gezwungen werden.</p> <p>Der Schiedsrichter oder die Jury können immer, auch zu jedem Zeitpunkt eines Spieles, eine Prüfung der Kugeln eines oder mehrerer Spieler durchführen.</p>	<p>2a Strafen für nicht regelgerechte Kugeln</p> <p>Ein Spieler, der sich einer Verletzung der Bestimmungen nach Artikel 2.4. schuldig macht, wird sofort vom Wettbewerb ausgeschlossen; ebenso sein oder seine Mitspieler.</p> <p>Wenn eine Kugel zwar nicht verfälscht, aber durch Abnutzung oder einen Fabrikationsfehler einer Kontrolle nicht standhält oder nicht den unter Artikel 2.1, 2.2 oder 2.3 aufgeführten Normen entspricht, muss der Spieler sie austauschen. Er darf auch alle seine Kugeln ersetzen.</p> <p>Durch Spieler formulierte Reklamationen nach Artikel 2.1, 2.2 oder 2.3 sind nur vor Beginn eines Spieles zulässig. Die Spieler sind deshalb gehalten sich davon zu überzeugen, dass ihre Kugeln und die ihrer Gegner den festgelegten Normen entsprechen.</p> <p>Auf Artikel 2.4 gestützte Reklamationen sind während des ganzen Spieles zulässig, dürfen jedoch nur zwischen zwei Durchgängen eingebracht werden. Wenn sich ab der dritten Aufnahme die Reklamation bezüglich der Kugeln des Gegners als unbegründet herausstellt, werden dem Punktestand des Gegners drei Punkte hinzugefügt.</p> <p>Für den Fall, dass eine Kugel geöffnet werden musste, liegt die Verantwortung bei dem Reklamierenden. Ergibt sich, dass die Kugeln einwandfrei sind, muss sie der Reklamierende bezahlen oder ersetzen; er kann jedoch nicht zum Ersatz für darüber hinausgehende Schäden gezwungen werden.</p> <p>Der Schiedsrichter oder die Jury können immer, auch zu jedem Zeitpunkt eines Spieles, eine Prüfung der Kugeln eines oder mehrerer Spieler durchführen.</p>
<p>3 Eigenschaften der zugelassenen Zielkugeln</p> <p>Die Zielkugeln sind aus Holz. Zielkugeln aus synthetischem Material müssen das Herstellerlogo tragen, durch die F.I.P.J.P. zugelassen sein und den Normen, die im Leistungsverzeichnis („Cahier des Charges“) festgelegt sind, entsprechen.</p> <p>Der Durchmesser muss zwischen 25 mm (Minimum) und 35 mm</p>	<p>3 Eigenschaften der zugelassenen Zielkugeln</p> <p>Die Zielkugeln sind aus Holz. Zielkugeln aus synthetischem Material müssen das Herstellerlogo tragen, durch die F.I.P.J.P. zugelassen sein und den Normen, die im Leistungsverzeichnis („Cahier des Charges“) festgelegt sind, entsprechen.</p> <p>Der Durchmesser muss 30 mm (Toleranz + oder – 1 mm) betragen.</p>

Änderungen der DPV-Regeln

Art.	Bisherige Fassung	Art.	Gültige Fassung ab den 01.01.2009
	(Maximum) betragen. Gefärbte Zielkugeln, gleich in welcher Farbe, sind zulässig.		Gefärbte Zielkugeln, gleich in welcher Farbe, sind zulässig, aber sie dürfen nicht mit einem Magneten aufgehoben werden können.
4	Lizenzen	4	Lizenzen
	Die Lizenz muss gemäß den Rechtsgrundlagen des zuständigen nationalen Verbandes ausgestellt sein und muss insbesondere ein gesiegeltes Passbild (neueren Datums) sowie die Unterschrift des Inhabers beinhalten. Vor Beginn eines Wettbewerbes muss jeder Spieler seine Lizenz vorlegen. Er muss sie ebenfalls auf Verlangen des Schiedsrichters oder des Gegners vorzeigen, wenn sie nicht an der Einschreibung hinterlegt ist.		Vor Beginn eines Wettbewerbes muss jeder Spieler seine Lizenz vorlegen. Er muss sie ebenfalls auf Verlangen des Schiedsrichters oder des Gegners vorzeigen, wenn sie nicht an der Einschreibung hinterlegt ist.
	Das Spiel		Das Spiel
5	Regelgerechte Spielfelder	5	Regelgerechte Spielfelder
	Pétanque wird auf jedem Boden gespielt. Die Veranstalter oder der Schiedsrichter können den Mannschaften jedoch abgegrenzte Spielfelder zuweisen. In diesem Fall muss das Spielfeld bei nationalen und internationalen Meisterschaften mindestens 15 m in der Länge und 4 m in der Breite betragen. Bei anderen Wettbewerben kann der DPV eventuelle Abweichungen von diesen Mindestmaßen erlauben oder es den angeschlossenen Landesverbänden ermöglichen, den Abweichungen zuzustimmen. Dabei dürfen die Abmessungen von 12 m x 3 m jedoch nicht unterschritten werden. Sind die Spielfelder hintereinander angeordnet, gelten die Begrenzungslinien an den Kopfseiten des eigenen Spielfeldes als Auslinien. Wenn das Spielfeld zum Beispiel von Balken umgeben wird, müssen sich diese jenseits einer Auslinie im Abstand von mindestens 30 cm befinden. Eine Auslinie umgibt das Spielfeld in einer maximalen Entfernung von 4 m. Diese Bestimmungen gelten auch bei besonders abgegrenzten Spielfeldern („Carrés d'Honneur“). Die Spiele werden bis zum Erreichen von 13 Punkten durch eine Mannschaft gespielt. Es besteht jedoch die Möglichkeit, die Vorrunden („poules“) oder die Entscheidungsspiele („cadrage“) nur bis zum Erreichen von 11 Punkten zu spielen.		Pétanque wird auf jedem Boden gespielt. Die Veranstalter oder der Schiedsrichter können den Mannschaften jedoch abgegrenzte Spielfelder zuweisen. In diesem Fall muss das Spielfeld bei nationalen und internationalen Meisterschaften mindestens 15 m in der Länge und 4 m in der Breite betragen. Bei anderen Wettbewerben kann der DPV eventuelle Abweichungen von diesen Mindestmaßen erlauben oder es den angeschlossenen Landesverbänden ermöglichen, den Abweichungen zuzustimmen. Dabei dürfen die Abmessungen von 12 m x 3 m jedoch nicht unterschritten werden. Sind die Spielfelder hintereinander angeordnet, gelten die Begrenzungslinien an den Kopfseiten des eigenen Spielfeldes als Auslinien. Wenn das Spielfeld zum Beispiel von Balken umgeben wird, müssen sich diese jenseits einer Auslinie im Abstand von mindestens 1m befinden. Zusatz des DPV: Abweichend wird im Bereich des DPV ein Mindestabstand von 30 cm anerkannt Die Spiele werden bis zum Erreichen von 13 Punkten durch eine Mannschaft gespielt. Es besteht jedoch die Möglichkeit, die Vorrunden („poules“) oder die Entscheidungsspiele („cadrage“) nur bis zum Erreichen von 11 Punkten zu spielen. Bestimmte Wettbewerbe können mit Zeitbegrenzung durchgeführt werden.
6	Spielbeginn; Regeln zum Wurfkreis	6	Spielbeginn; Regeln zum Wurfkreis
	Die Spieler ermitteln durch das Los, welche der beiden Mannschaften das Spielgelände aussuchen darf und als erste die Zielkugel wirft. Wenn ein Spielfeld durch den Veranstalter zugewiesen wird, muss die Zielkugel auf diesem Spielfeld angeworfen werden. Ohne Erlaubnis des Schiedsrichters dürfen die beiden Mannschaften kein		Die Spieler ermitteln durch das Los, welche der beiden Mannschaften das Spielgelände aussuchen darf und als erste die Zielkugel wirft. Wenn ein Spielfeld durch den Veranstalter zugewiesen wird, muss die Zielkugel auf diesem Spielfeld angeworfen werden. Ohne Erlaubnis des Schiedsrichters dürfen die beiden Mannschaften kein

Änderungen der DPV-Regeln

Art.	Bisherige Fassung	Art.	Gültige Fassung ab den 01.01.2009
	<p>anderes Spielfeld auswählen. Ein beliebiger Spieler der Mannschaft, welche die Auslosung gewonnen hat, wählt den Punkt des Abspieles und zeichnet auf den Boden einen Kreis, in den die Füße jedes Spielers ganz hineinpassen. Der Durchmesser muss mindestens 35 cm und höchstens 50 cm betragen. Beim Einsatz eines Wurfkreises aus Vollmaterial muss dessen Innendurchmesser 50 cm betragen.</p> <p>Die drei aufeinander folgenden Wurfversuche mit der Zielkugel muss die Mannschaft aus diesem Wurfkreis leisten. Dieser muss in einem Abstand von mehr als einem Meter von jedem Hindernis oder von der Grenze zu verbotenem Gelände entfernt sein; bei Wettbewerben auf „freiem“ Spielgelände (ohne begrenzte Spielfelder) muss er mindestens zwei Meter von dem nächsten benutzten Wurfkreis entfernt sein. Die Mannschaft, welche die Zielkugel wirft, muss alle alten Wurfkreise in der Nähe des neuen Wurfkreises entfernen. Der Innenbereich des Wurfkreises darf während des laufenden Durchganges vollständig gereinigt werden. Er muss jedoch danach, spätestens aber vor dem ersten Zielkugelwurf des nächsten Durchganges, in seinen ursprünglichen Zustand versetzt werden. Der Wurfkreis ist kein verbotenes Gelände. Die Füße müssen sich im Innern des Wurfkreises befinden und dürfen nicht über ihn hinausreichen. Erst dann, wenn die geworfene Kugel den Boden berührt hat, dürfen die Füße den Kreis oder den Boden innerhalb des Kreises vollständig verlassen. Auch andere Körperteile dürfen den Boden außerhalb des Wurfkreises nicht berühren. Ausnahmen sind lediglich bei Spielern mit Verstümmelungen der unteren Gliedmaßen gestattet.</p> <p>Behinderte Spieler im Rollstuhl müssen darauf achten, dass mindestens das Rad auf ihrer Wurfarmseite den Boden im Innenbereich des Wurfkreises berührt. Das Werfen der Zielkugel durch einen Spieler einer Mannschaft bedeutet nicht, dass dieser auch als erster spielen muss.</p>		<p>anderes Spielfeld auswählen. Ein beliebiger Spieler der Mannschaft, welche die Auslosung gewonnen hat, wählt den Punkt des Abspieles und zeichnet auf den Boden einen Kreis, in den die Füße jedes Spielers ganz hineinpassen, oder legt einen Wurfkreis dort hin. Der Durchmesser muss mindestens 35 cm und höchstens 50 cm betragen. Beim Einsatz eines Wurfkreises muss dieser starr sein und dessen Innendurchmesser 50 cm (Toleranz + oder -2mm) haben. Die Entscheidung, Wurfkreise einzusetzen obliegt dem Veranstalter. Dieser muss sie zur Verfügung stellen.</p> <p>Die drei aufeinander folgenden Wurfversuche mit der Zielkugel muss die Mannschaft aus diesem Wurfkreis leisten. Dieser muss in einem Abstand von mehr als einem Meter von jedem Hindernis oder von der Grenze zu verbotenem Gelände entfernt sein; bei Wettbewerben auf „freiem“ Spielgelände (ohne begrenzte Spielfelder) muss er mindestens zwei Meter von dem nächsten benutzten Wurfkreis entfernt sein. Die Mannschaft, welche die Zielkugel wirft, muss alle alten Wurfkreise in der Nähe des neuen Wurfkreises entfernen. Der Innenbereich des Wurfkreises darf während des laufenden Durchganges vollständig gereinigt werden. Er muss jedoch danach, spätestens aber vor dem ersten Zielkugelwurf des nächsten Durchganges, in seinen ursprünglichen Zustand versetzt werden. Der Wurfkreis ist kein verbotenes Gelände. Die Füße müssen sich im Innern des Wurfkreises befinden und dürfen nicht über ihn hinausreichen. Erst dann, wenn die geworfene Kugel den Boden berührt hat, dürfen die Füße den Kreis oder den Boden innerhalb des Kreises vollständig verlassen. Auch andere Körperteile dürfen den Boden außerhalb des Wurfkreises nicht berühren. Als Ausnahme ist es Spielern mit Verstümmelungen der unteren Gliedmaßen gestattet, dass sich nur ein Bein im Inneren des Wurfkreises befindet.</p> <p>Behinderte Spieler im Rollstuhl müssen darauf achten, dass mindestens ein Rad auf ihrer Wurfarmseite den Boden im Innenbereich des Wurfkreises berührt. Das Werfen der Zielkugel durch einen Spieler einer Mannschaft bedeutet nicht, dass dieser auch als erster spielen muss.</p>
7	Entfernungen beim Wurf der Zielkugel	7	Regelgerechte Entfernungen beim Wurf der Zielkugel
	<p>Die von einem Spieler geworfene Zielkugel ist gültig, wenn :</p> <ol style="list-style-type: none"> Der Abstand der Zielkugel bis zum nächstgelegenen Punkt des Wurfkreisrandes <ul style="list-style-type: none"> - mindestens 4 Meter und höchstens 8 Meter für „Minimes“, - mindestens 5 Meter und höchstens 9 Meter für „Cadets“, 		<p>Die von einem Spieler geworfene Zielkugel ist gültig, wenn :</p> <ol style="list-style-type: none"> Der Abstand der Zielkugel bis zum nächstgelegenen Punkt des inneren Wurfkreisrandes <ul style="list-style-type: none"> - mindestens 4 Meter und höchstens 8 Meter für „Minimes“, - mindestens 5 Meter und höchstens 9 Meter für „Cadets“,

Änderungen der DPV-Regeln

Art.	Bisherige Fassung	Art.	Gültige Fassung ab den 01.01.2009
	<p>- mindestens 6 Meter und höchstens 10 Meter für „Juniors“ und „Seniors“ beträgt.</p> <p>2. Der Wurfkreis sich mindestens 1 Meter von jedem Hindernis und von der Grenze zu verbotenem Gelände befindet.</p> <p>3. Die Zielkugel mindestens 1 Meter von jedem Hindernis und vom nächsten Punkt der Grenze zu einem verbotenen Gelände entfernt liegt.</p> <p>4. Die Zielkugel muss für einen Spieler sichtbar sein, der mit beiden Füßen und in aufrechter Körperhaltung im Innern des Wurfkreises steht. Im Falle einer Anfechtung entscheidet der Schiedsrichter unanfechtbar, ob die Zielkugel sichtbar ist.</p> <p>Beim nächsten Durchgang wird die Zielkugel aus einem Wurfkreis geworfen, der um den Punkt gezeichnet wird, auf dem die Zielkugel am Ende des vorhergegangenen Durchganges lag, außer in folgenden Fällen :</p> <p>- Der Wurfkreis wäre weniger als 1 Meter von einem Hindernis oder von der Grenze zu einem verbotenen Gelände entfernt.</p> <p>- Es wäre nicht möglich, die Zielkugel auf die größtmögliche Entfernung zu werfen.</p> <p>Im ersten Fall zeichnet der Spieler einen Kreis in der vorgeschriebenen Mindestentfernung vom Hindernis oder von der Grenze zu verbotenem Gelände.</p> <p>Im zweiten Fall kann der Spieler auf einer geraden Linie in entgegengesetzter Richtung des vorhergehenden Durchganges zurückgehen, bis er die Zielkugel auf die größtmögliche Entfernung werfen kann; aber nicht weiter. Diese Möglichkeit ist jedoch nur zulässig, wenn die Zielkugel in keiner Richtung auf die größtmögliche Entfernung geworfen werden kann.</p> <p>Wenn nach drei aufeinander folgenden Würfen durch dieselbe Mannschaft die vorgeschriebenen Bedingungen (wie oben aufgeführt) nicht erfüllt sind, wird die Zielkugel der gegnerischen Mannschaft ausgehändigt, die ebenfalls drei Versuche hat und die den Wurfkreis unter den oben genannten Bedingungen zurückverlegen darf. Wenn diese Mannschaft bei drei Würfen nicht erfolgreich ist, darf der Wurfkreis nicht mehr verändert werden.</p> <p>In jedem Fall behält die Mannschaft das Recht, welche die Zielkugel nach den ersten drei Würfen verloren hat, die erste Kugel zu spielen.</p>		<p>- mindestens 6 Meter und höchstens 10 Meter für „Juniors“ und „Seniors“ beträgt.</p> <p>2. Der Wurfkreis sich mindestens 1 Meter von jedem Hindernis.</p> <p>3. Die Zielkugel mindestens 1 Meter von jedem Hindernis und vom nächsten Punkt der Grenze zu einem verbotenen Gelände entfernt liegt.</p> <p>4. Die Zielkugel muss für einen Spieler sichtbar sein, der mit beiden Füßen und in aufrechter Körperhaltung im Innern des Wurfkreises steht. Im Falle einer Anfechtung entscheidet der Schiedsrichter unanfechtbar, ob die Zielkugel sichtbar ist.</p> <p>Beim nächsten Durchgang wird die Zielkugel aus einem Wurfkreis oder Wurfreif geworfen, der um den Punkt gezeichnet oder gelegt wird, auf dem die Zielkugel am Ende des vorhergegangenen Durchganges lag, außer in folgenden Fällen :</p> <p>- Der Wurfkreis wäre weniger als 1 Meter von einem Hindernis entfernt.</p> <p>- Es wäre nicht möglich, die Zielkugel auf die größtmögliche Entfernung zu werfen.</p> <p>Im ersten Fall zeichnet der Spieler einen Kreis oder legt den Wurfreif in der vorgeschriebenen Mindestentfernung vom Hindernis oder von der Grenze zu verbotenem Gelände.</p> <p>Im zweiten Fall kann der Spieler auf einer geraden Linie in entgegengesetzter Richtung des vorhergehenden Durchganges zurückgehen, bis er die Zielkugel auf die größtmögliche Entfernung werfen kann; aber nicht weiter. Diese Möglichkeit ist jedoch nur zulässig, wenn die Zielkugel in keiner Richtung auf die größtmögliche Entfernung geworfen werden kann.</p> <p>Wenn nach drei aufeinander folgenden Würfen durch dieselbe Mannschaft die vorgeschriebenen Bedingungen (wie oben aufgeführt) nicht erfüllt sind, wird die Zielkugel der gegnerischen Mannschaft ausgehändigt, die ebenfalls drei Versuche hat und die den Wurfkreis unter den oben genannten Bedingungen zurückverlegen darf. Wenn diese Mannschaft bei drei Würfen nicht erfolgreich ist, darf der Wurfkreis nicht mehr verändert werden.</p> <p>In jedem Fall behält die Mannschaft das Recht, welche die Zielkugel nach den ersten drei Würfen verloren hat, die erste Kugel zu spielen.</p>
8	Gültiger Zielkugewurf	8	Gültiger Zielkugewurf
	<p>Wird die Zielkugel, nachdem sie geworfen wurde, durch den Schiedsrichter, einen Spieler, einen Zuschauer, ein Tier oder irgendeinen beweglichen Gegenstand angehalten, so ist sie nicht gültig und wird erneut geworfen, ohne dass dieser Wurf auf die drei erlaubten angerechnet wird.</p> <p>Wenn nach dem Wurf der Zielkugel eine erste Kugel gespielt ist, hat der Gegner noch das Recht, die Lage der Zielkugel zu beanstanden. Wird die Beanstandung für zulässig erkannt, so wird die Zielkugel erneut geworfen</p>		<p>Wird die Zielkugel, nachdem sie geworfen wurde, durch den Schiedsrichter, einen Spieler, einen Zuschauer, ein Tier oder irgendeinen beweglichen Gegenstand angehalten, so ist sie nicht gültig und wird erneut geworfen, ohne dass dieser Wurf auf die drei erlaubten angerechnet wird.</p> <p>Wenn nach dem Wurf der Zielkugel eine erste Kugel gespielt ist, hat der Gegner noch das Recht, die Lage der Zielkugel zu beanstanden. Wird die Beanstandung für zulässig erkannt, so wird die Zielkugel erneut geworfen</p>

Änderungen der DPV-Regeln

Art. Bisherige Fassung	Art. Gültige Fassung ab den 01.01.2009
<p>und die Kugel erneut gespielt. Die Zielkugel darf nur dann erneut geworfen werden, wenn beide Mannschaften den Wurf als ungültig anerkannt haben oder wenn der Schiedsrichter so entschieden hat. Sollte sich eine Mannschaft davon abweichend verhalten, verliert sie das Recht zum Werfen der Zielkugel. Wenn der Gegner ebenfalls eine Kugel gespielt hat, wird die Zielkugel als definitiv gültig angesehen und Reklamationen sind dann nicht mehr erlaubt.</p>	<p>und die Kugel erneut gespielt. Die Zielkugel darf nur dann erneut geworfen werden, wenn beide Mannschaften den Wurf als ungültig anerkannt haben oder wenn der Schiedsrichter so entschieden hat. Sollte sich eine Mannschaft davon abweichend verhalten, verliert sie das Recht zum Werfen der Zielkugel. Wenn der Gegner ebenfalls eine Kugel gespielt hat, wird die Zielkugel als definitiv gültig angesehen und Reklamationen sind dann nicht mehr erlaubt.</p>
<p>9 Ungültige Zielkugel</p> <p>Die Zielkugel ist in folgenden 6 Fällen ungültig :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wenn sie im Verlauf eines Durchganges auf verbotenes Gelände gelangt, auch wenn sie auf erlaubtes Spielgelände zurückkehrt. Die Zielkugel ist gültig, wenn sie auf der Grenze des Spielgeländes liegt. Sie ist nur ungültig, wenn sie (aus der Senkrechten betrachtet) die Grenze zu einem verbotenen Gelände oder die Auslinie mit ihrem gesamten Durchmesser vollständig überschritten hat. Als verbotenes Gelände ist auch eine Pfütze anzusehen, auf der die Zielkugel frei schwimmt. 2. Wenn sie sich auf erlaubtem Gelände befindet, ihre Lage aber so verändert wird, dass sie (entsprechend Artikel 7) vom Wurfbereich aus nicht mehr sichtbar ist. Eine Zielkugel ist jedoch nicht ungültig, wenn sie durch eine Kugel verdeckt wird. Um beurteilen zu können, ob die Zielkugel sichtbar ist, darf der Schiedsrichter eine Kugel zeitweise entfernen. 3. Wenn die Zielkugel so verändert wird, dass sie auf mehr als 20 Meter (für Juniors und Seniors) bzw. 15 Meter (für Cadets und Minimes) oder weniger als 3 Meter entfernt vom Wurfbereich liegen bleibt. 4. Wenn sie mehr als ein benachbartes abgegrenztes Spielfeld überquert oder, wenn die Spielfelder hintereinander angeordnet sind, sie die Begrenzungslinie an der Kopfseite des eigenen Spielfeldes überschreitet. 5. Wenn ihre Lage so verändert wird, dass sie unauffindbar ist, wobei die Zeit zum Suchen auf fünf Minuten limitiert ist. 6. Wenn sich zwischen dem Wurfbereich und der Zielkugel verbotenes Gelände befindet. 	<p>9 Ungültige Zielkugel im Verlauf einer Aufnahme</p> <p>Die Zielkugel ist in folgenden 6 Fällen ungültig :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wenn sie im Verlauf eines Durchganges auf verbotenes Gelände gelangt, auch wenn sie auf erlaubtes Spielgelände zurückkehrt. Die Zielkugel ist gültig, wenn sie auf der Grenze des Spielgeländes liegt. Sie ist nur ungültig, wenn sie (aus der Senkrechten betrachtet) die Grenze zu einem verbotenen Gelände oder die Auslinie mit ihrem gesamten Durchmesser vollständig überschritten hat. Als verbotenes Gelände ist auch eine Pfütze anzusehen, auf der die Zielkugel frei schwimmt. 2. Wenn sie sich auf erlaubtem Gelände befindet, ihre Lage aber so verändert wird, dass sie (entsprechend Artikel 7) vom Wurfbereich aus nicht mehr sichtbar ist. Eine Zielkugel ist jedoch nicht ungültig, wenn sie durch eine Kugel verdeckt wird. Um beurteilen zu können, ob die Zielkugel sichtbar ist, darf der Schiedsrichter eine Kugel zeitweise entfernen. 3. Wenn die Zielkugel so verändert wird, dass sie auf mehr als 20 Meter (für Juniors und Seniors) bzw. 15 Meter (für Cadets und Minimes) oder weniger als 3 Meter entfernt vom Wurfbereich liegen bleibt. 4. Wenn sie mehr als ein benachbartes abgegrenztes Spielfeld überquert oder, wenn die Spielfelder hintereinander angeordnet sind, sie die Begrenzungslinie an der Kopfseite des eigenen Spielfeldes überschreitet. 4a. Wenn bei Spielen mit Zeitbeschränkung, die auf einem zugeteilten Spielfeld ausgetragen werden, die Zielkugel das zugeteilte Spielfeld verlässt. 5. Wenn ihre Lage so verändert wird, dass sie unauffindbar ist, wobei die Zeit zum Suchen auf fünf Minuten limitiert ist. 6. Wenn sich zwischen dem Wurfbereich und der Zielkugel verbotenes Gelände befindet.
<p>10 Veränderungen des Spielgeländes</p> <p>Grundsätzlich ist es den Spielern verboten, eventuelle Maßnahmen zur Veränderung des Spielgeländes vorzunehmen. Es ist den Spielern ausdrücklich verboten, ein Hindernis, das sich auf dem Spielgelände befindet, zu entfernen, in seiner Lage zu verändern oder zu zerdrücken.</p>	<p>10 Veränderungen des Spielgeländes</p> <p>Grundsätzlich ist es den Spielern verboten, eventuelle Maßnahmen zur Veränderung des Spielgeländes vorzunehmen. Es ist den Spielern ausdrücklich verboten, ein Hindernis, das sich auf dem Spielgelände befindet, zu entfernen, in seiner Lage zu verändern oder zu zerdrücken.</p>

Änderungen der DPV-Regeln

Art.	Bisherige Fassung	Art.	Gültige Fassung ab den 01.01.2009
	<p>Nur der Spieler, der die Zielkugel wirft, darf vorher lediglich die Bodenbeschaffenheit für einen Wurfpunkt („donnée“) erkunden, indem er, allerdings nicht mehr als dreimal, mit einer seiner Kugeln den Boden an dieser Stelle berührt. Jedoch darf der Spieler (der sich darauf vorbereitet zu spielen) oder gegebenenfalls ein Spieler seiner Mannschaft das Loch schließen, das durch die unmittelbar davor gespielte Kugel entstanden ist. Bei der Nichtbeachtung voran stehender Bestimmungen zieht sich der Spieler die in Artikel 34 aufgeführten Maßnahmen zu.</p>		<p>Nur der Spieler, der die Zielkugel wirft, darf vorher lediglich die Bodenbeschaffenheit für einen Wurfpunkt („donnée“) erkunden, indem er, allerdings nicht mehr als dreimal, mit einer seiner Kugeln den Boden an dieser Stelle berührt. Jedoch darf der Spieler (der sich darauf vorbereitet zu spielen) oder gegebenenfalls ein Spieler seiner Mannschaft ein Loch schließen, das durch eine davor gespielte Kugel entstanden ist. Bei der Nichtbeachtung voran stehender Bestimmungen zieht sich der Spieler die in Artikel 34 aufgeführten Maßnahmen zu.</p>
10a	Auswechseln von Kugeln oder Zielkugeln	10a	Auswechseln von Kugeln oder Zielkugeln
	<p>Es ist den Spielern verboten, Kugeln oder Zielkugeln im Verlauf des Spieles zu wechseln, außer in folgenden Fällen :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sie sind unauffindbar, wobei die Zeit zum Suchen auf fünf Minuten limitiert ist. 2. Wenn sie zerbrechen, zählt nur das größte Bruchstück. Sind noch Kugeln zu spielen, so wird das größte Bruchstück sofort, nach eventuell erforderlicher Messung, durch eine Kugel/Zielkugel mit gleichem oder ähnlichem Durchmesser ersetzt. Bei dem nächsten Durchgang darf der betroffene Spieler den kompletten Kugelsatz austauschen. 		<p>Es ist den Spielern verboten, Kugeln oder Zielkugeln im Verlauf des Spieles zu wechseln, außer in folgenden Fällen :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sie sind unauffindbar, wobei die Zeit zum Suchen auf fünf Minuten limitiert ist. 2. Wenn sie zerbrechen, zählt nur das größte Bruchstück. Sind noch Kugeln zu spielen, so wird das größte Bruchstück sofort, nach eventuell erforderlicher Messung, durch eine Kugel/Zielkugel mit gleichem oder ähnlichem Durchmesser ersetzt. Bei dem nächsten Durchgang darf der betroffene Spieler den kompletten Kugelsatz austauschen.
	Die Zielkugel		Die Zielkugel
11	Verdeckte oder bewegte Zielkugeln	11	Verdeckte oder bewegte Zielkugeln
	<p>Wenn die Zielkugel im Verlauf eines Durchganges unvermutet durch ein Blatt oder ein Stück Papier verdeckt wird, sind diese Gegenstände zu entfernen.</p> <p>Wenn zum Beispiel die schon zur Ruhe gekommene Zielkugel durch die Einwirkung des Windes oder wegen einer Bodenunebenheit bewegt wird, so wird sie auf ihren ursprünglichen Platz zurückgelegt; vorausgesetzt, der ursprüngliche Platz war markiert.</p> <p>Dasselbe geschieht, wenn die Zielkugel unabsichtlich durch einen Spieler, einen Schiedsrichter, einen Zuschauer, einen beweglichen Gegenstand (z.B. eine Kugel/Zielkugel aus einem anderen Spiel) oder durch ein Tier in ihrer Lage verändert wird.</p> <p>Um jede Anfechtung zu vermeiden, müssen die Spieler die Zielkugel markieren. Waren die Kugeln oder die Zielkugel nicht markiert, ist eine Reklamation unmöglich.</p> <p>Wird die Zielkugel durch eine in diesem Durchgang gespielte Kugel bewegt, bleibt sie gültig.</p>		<p>Wenn die Zielkugel im Verlauf eines Durchganges unvermutet durch ein Blatt oder ein Stück Papier verdeckt wird, sind diese Gegenstände zu entfernen.</p> <p>Wenn zum Beispiel die schon zur Ruhe gekommene Zielkugel durch die Einwirkung des Windes oder wegen einer Bodenunebenheit bewegt wird, so wird sie auf ihren ursprünglichen Platz zurückgelegt; vorausgesetzt, der ursprüngliche Platz war markiert.</p> <p>Dasselbe geschieht, wenn die Zielkugel unabsichtlich durch einen Spieler, einen Schiedsrichter, einen Zuschauer, einen beweglichen Gegenstand (z.B. eine Kugel/Zielkugel aus einem anderen Spiel) oder durch ein Tier in ihrer Lage verändert wird.</p> <p>Um jede Anfechtung zu vermeiden, müssen die Spieler die Zielkugel markieren. Waren die Kugeln oder die Zielkugel nicht markiert, ist eine Reklamation unmöglich.</p> <p>Wird die Zielkugel durch eine in diesem Durchgang gespielte Kugel bewegt, bleibt sie gültig.</p>
12	Zielkugel gerät auf ein anderes Spielfeld	12	Zielkugel gerät auf ein anderes Spielfeld
	<p>Wenn im Verlauf eines Durchganges die Zielkugel auf ein anderes Spielfeld gerät, das begrenzt oder nicht begrenzt ist, ist sie gültig unter dem Vorbehalt der Bestimmungen von Artikel 9.</p> <p>Die Spieler, welche diese Zielkugel benutzen, warten gegebenenfalls auf</p>		<p>Wenn im Verlauf eines Durchganges die Zielkugel auf ein anderes Spielfeld gerät, das begrenzt oder nicht begrenzt ist, ist sie gültig unter dem Vorbehalt der Bestimmungen von Artikel 9.</p> <p>Die Spieler, welche diese Zielkugel benutzen, warten gegebenenfalls auf</p>

Änderungen der DPV-Regeln

Art.	Bisherige Fassung	Art.	Gültige Fassung ab den 01.01.2009
	<p>das Ende des Durchganges, der durch die Spieler begonnen wurde, die das betreffende Spielgelände/-feld benutzen, um dann ihren eigenen Durchgang zu beenden. Die Spieler, auf welche diese Bestimmung zutrifft, müssen Geduld und Höflichkeit aufbringen. In dem folgenden Durchgang kehren die Spieler wieder auf ihr bisheriges Spielfeld zurück. Die Zielkugel wird dann aus einem Wurfbereich geworfen, der um den Punkt gezeichnet wird, auf dem sie lag, bevor sie das Spielfeld verlassen hatte; dies unter Berücksichtigung des Artikels 7.</p>		<p>das Ende des Durchganges, der durch die Spieler begonnen wurde, die das betreffende Spielgelände/-feld benutzen, um dann ihren eigenen Durchgang zu beenden. Die Spieler, auf welche diese Bestimmung zutrifft, müssen Geduld und Höflichkeit aufbringen. In dem folgenden Durchgang kehren die Spieler wieder auf ihr bisheriges Spielfeld zurück. Die Zielkugel wird dann aus einem Wurfbereich geworfen, der um den Punkt gezeichnet wird, auf dem sie lag, bevor sie das Spielfeld verlassen hatte; dies unter Berücksichtigung des Artikels 7.</p>
13	<p>Maßnahmen bei ungültiger Zielkugel</p> <p>Wird im Verlauf eines Durchganges die Zielkugel ungültig, so können sich drei Möglichkeiten ergeben :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Beide Mannschaften verfügen jeweils noch über mindestens eine zu spielende Kugel : Der Durchgang wird mit 0 Punkten gewertet (annulliert). 2. Nur eine Mannschaft verfügt noch über mindestens eine zu spielende Kugel : Diese Mannschaft bekommt so viele Punkte zugesprochen, wie sie noch zu spielende Kugeln zur Verfügung hat. 3. Keine Mannschaft verfügt noch über zu spielende Kugeln : Der Durchgang wird mit 0 Punkten gewertet (annulliert). 	13	<p>Maßnahmen bei ungültiger Zielkugel</p> <p>Wird im Verlauf eines Durchganges die Zielkugel ungültig, so können sich drei Möglichkeiten ergeben :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Beide Mannschaften verfügen jeweils noch über mindestens eine zu spielende Kugel : Der Durchgang wird mit 0 Punkten gewertet (annulliert). 2. Nur eine Mannschaft verfügt noch über mindestens eine zu spielende Kugel : Diese Mannschaft bekommt so viele Punkte zugesprochen, wie sie noch zu spielende Kugeln zur Verfügung hat. 3. Keine Mannschaft verfügt noch über zu spielende Kugeln : Der Durchgang wird mit 0 Punkten gewertet (annulliert).
14	<p>Angehaltene Zielkugel</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wenn die weggeschossene Zielkugel durch einen Schiedsrichter oder einen Zuschauer angehalten wird, behält sie ihre neue Position. 2. Wird die weggeschossene Zielkugel durch einen Spieler angehalten, so hat dessen Gegner drei Möglichkeiten : <ol style="list-style-type: none"> a) Er lässt die Zielkugel in ihrer neuen Position. b) Er legt sie an ihren ursprünglichen Platz zurück. c) Er legt die Zielkugel auf einen Punkt, der sich auf der Verlängerung der Strecke zwischen dem ursprünglichen Platz der Zielkugel und dem Platz befindet, an dem sie angehalten wurde, aber höchstens auf 20 Meter (15 Meter für Cadets und Minimes) und zwar so, dass die Zielkugel sichtbar ist. <p>Die Punkte b) und c) können nur angewendet werden, wenn die Zielkugel vorher markiert war. War die Zielkugel nicht markiert, bleibt sie in ihrer neuen Position. Überquert die weggeschossene Zielkugel verbotenes Gelände und kommt zurück, um dann auf dem Spielgelände zum Stillstand zu kommen, ist sie ungültig; wobei Artikel 13 zu beachten ist.</p>	14	<p>Angehaltene Zielkugel</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wenn die weggeschossene Zielkugel durch einen Schiedsrichter oder einen Zuschauer angehalten wird, behält sie ihre neue Position. 2. Wird die weggeschossene Zielkugel durch einen Spieler angehalten, so hat dessen Gegner drei Möglichkeiten : <ol style="list-style-type: none"> a) Er lässt die Zielkugel in ihrer neuen Position. b) Er legt sie an ihren ursprünglichen Platz zurück. c) Er legt die Zielkugel auf einen Punkt, der sich auf der Verlängerung der Strecke zwischen dem ursprünglichen Platz der Zielkugel und dem Platz befindet, an dem sie angehalten wurde, aber höchstens auf 20 Meter (15 Meter für Cadets und Minimes) und zwar so, dass die Zielkugel sichtbar ist. <p>Die Punkte b) und c) können nur angewendet werden, wenn die Zielkugel vorher markiert war. War die Zielkugel nicht markiert, bleibt sie in ihrer neuen Position. Überquert die weggeschossene Zielkugel verbotenes Gelände und kommt zurück, um dann auf dem Spielgelände zum Stillstand zu kommen, ist sie ungültig; wobei Artikel 13 zu beachten ist.</p>
	Die Kugeln		Die Kugeln
15	Das Werfen der Kugeln	15	Das Werfen der Kugeln

Änderungen der DPV-Regeln

Art.	Bisherige Fassung	Art.	Gültige Fassung ab den 01.01.2009
	<p>Die erste Kugel wird von einem Spieler der Mannschaft gespielt, die den Losentscheid oder den vorhergehenden Durchgang gewonnen hat. Danach ist immer die Mannschaft an der Reihe, die in dem laufenden Durchgang nicht im Punktbesitz ist.</p> <p>Der Spieler darf keine Hilfsmittel benutzen oder Markierungen vornehmen, um seine Kugel ins Ziel zu bringen oder um seinen Wurfpunkt zu kennzeichnen. Wenn er seine letzte Kugel spielt, ist es ihm nicht erlaubt, eine weitere Kugel in der anderen Hand zu halten.</p> <p>Die Kugeln müssen einzeln gespielt werden.</p> <p>Geworfene Kugeln dürfen nicht noch einmal gespielt werden. Ausnahme : Kugeln, die zwischen Wurfkreis und Zielkugel durch eine Kugel oder Zielkugel aus einem anderen Spiel, durch ein Tier oder einen beweglichen Gegenstand (Ball usw.) angehalten oder von ihrer Bahn abgelenkt werden; sowie der in Artikel 8.2 beschriebenen Situation.</p> <p>Es ist verboten, die Kugeln oder die Zielkugel anzufeuchten.</p> <p>Bevor ein Spieler spielt, muss er seine Kugel von allen ihr anhaftenden Fremdkörpern und Schmutzspuren reinigen, andernfalls treten die in Artikel 34 aufgeführten Maßnahmen in Kraft.</p> <p>Befindet sich die erste gespielte Kugel auf verbotenem Gelände, dann muss der Gegner spielen und dies abwechselnd, bis sich eine Kugel innerhalb des Spielgeländes befindet.</p> <p>Wenn sich nach einer gespielten Kugel oder nach einem Schuss keine Kugel mehr innerhalb des Spielgeländes befindet, gelten sinngemäß die Bestimmungen des Artikel 28.</p>		<p>Die erste Kugel wird von einem Spieler der Mannschaft gespielt, die den Losentscheid oder den vorhergehenden Durchgang gewonnen hat. Danach ist immer die Mannschaft an der Reihe, die in dem laufenden Durchgang nicht im Punktbesitz ist.</p> <p>Der Spieler darf keine Hilfsmittel benutzen oder Markierungen vornehmen, um seine Kugel ins Ziel zu bringen oder um seinen Wurfpunkt zu kennzeichnen. Wenn er seine letzte Kugel spielt, ist es ihm nicht erlaubt, eine weitere Kugel in der anderen Hand zu halten.</p> <p>Die Kugeln müssen einzeln gespielt werden.</p> <p>Geworfene Kugeln dürfen nicht noch einmal gespielt werden. Ausnahme : Kugeln, die zwischen Wurfkreis und Zielkugel durch eine Kugel oder Zielkugel aus einem anderen Spiel, durch ein Tier oder einen beweglichen Gegenstand (Ball usw.) angehalten oder von ihrer Bahn abgelenkt werden; sowie der in Artikel 8.2 beschriebenen Situation.</p> <p>Es ist verboten, die Kugeln oder die Zielkugel anzufeuchten.</p> <p>Bevor ein Spieler spielt, muss er seine Kugel von allen ihr anhaftenden Fremdkörpern und Schmutzspuren reinigen, andernfalls treten die in Artikel 34 aufgeführten Maßnahmen in Kraft.</p> <p>Befindet sich die erste gespielte Kugel auf verbotenem Gelände, dann muss der Gegner spielen und dies abwechselnd, bis sich eine Kugel innerhalb des Spielgeländes befindet.</p> <p>Wenn sich nach einer gespielten Kugel oder nach einem Schuss keine Kugel mehr innerhalb des Spielgeländes befindet, gelten sinngemäß die Bestimmungen des Artikel 28.</p>
16	Verhalten der Spieler und Zuschauer	16	Verhalten der Spieler und Zuschauer
	<p>Während der regulären Zeit, die ein Spieler benötigt, um seine Kugel zu spielen, müssen die anderen Spieler und die Zuschauer äußerste Ruhe einhalten.</p> <p>Die Gegner dürfen weder umhergehen, noch gestikulieren oder irgendetwas tun, was den Spieler stören könnte. Nur die Partner des Spielers dürfen sich zwischen der Zielkugel und dem Wurfkreis befinden.</p> <p>Die Gegner müssen sich seitlich hinter der Zielkugel oder seitlich hinter dem Spieler aufhalten. Sie müssen sowohl vom Spieler, als auch von der Zielkugel einen Abstand von mindestens zwei Meter einhalten.</p> <p>Die Spieler, welche diese Vorschriften nicht beachten, können vom Wettbewerb ausgeschlossen werden, wenn sie ihr Verhalten nach einer Verwarnung durch den Schiedsrichter beibehalten.</p>		<p>Während der regulären Zeit, die ein Spieler benötigt, um seine Kugel zu spielen, müssen die anderen Spieler und die Zuschauer äußerste Ruhe einhalten.</p> <p>Die Gegner dürfen weder umhergehen, noch gestikulieren oder irgendetwas tun, was den Spieler stören könnte. Nur die Partner des Spielers dürfen sich zwischen der Zielkugel und dem Wurfkreis befinden.</p> <p>Die Gegner müssen sich seitlich hinter der Zielkugel oder seitlich hinter dem Spieler aufhalten. Sie müssen sowohl vom Spieler, als auch von der Zielkugel einen Abstand von mindestens zwei Meter einhalten.</p> <p>Die Spieler, welche diese Vorschriften nicht beachten, können vom Wettbewerb ausgeschlossen werden, wenn sie ihr Verhalten nach einer Verwarnung durch den Schiedsrichter beibehalten.</p>
17	Probewurf und Kugeln aus dem Spielfeld	17	Probewurf und Kugeln aus dem Spielfeld
	<p>Es ist nicht erlaubt, seine Kugel im Spiel zur Probe zu werfen. Spieler, die sich nicht an diese Regel halten, können mit den in Artikel 34 aufgeführten Maßnahmen belegt werden.</p> <p>Kugeln, die im Verlauf eines Durchganges das zugeteilte Spielfeld</p>		<p>Es ist nicht erlaubt, seine Kugel im Spiel zur Probe zu werfen. Spieler, die sich nicht an diese Regel halten, können mit den in Artikel 34 aufgeführten Maßnahmen belegt werden.</p> <p>Kugeln, die im Verlauf eines Durchganges das zugeteilte Spielfeld</p>

Änderungen der DPV-Regeln

Art. Bisherige Fassung	Art. Gültige Fassung ab den 01.01.2009
verlassen sind gültig (ausgenommen Artikel 18 trifft zu).	verlassen sind gültig (ausgenommen Artikel 18 trifft zu).
<p>18 Ungültige Kugeln</p> <p>Eine Kugel ist ungültig, sobald sie verbotenes Gelände überquert. Die Kugel ist gültig, wenn sie auf der Grenze des Spielgeländes liegt. Sie ist nur ungültig, wenn sie (aus der Senkrechten betrachtet) die Grenze zu einem verbotenen Gelände oder die Auslinie mit ihrem gesamten Durchmesser vollständig überschritten hat. Bei unmittelbar nebeneinander angrenzenden Spielfeldern gelten die äußeren Begrenzungslinien des Nachbarfeldes als Auslinien.</p> <p>Wenn eine Kugel danach auf das Spielgelände zurückkehrt, sei es wegen einer Bodenunebenheit oder dass sie von einem beweglichen oder unbeweglichen Hindernis abprallt, muss sie sofort aus dem Spiel genommen werden und alles, was sie nach dem Passieren des verbotenen Geländes verändert hat, wird in den ursprünglichen Zustand zurückversetzt. Jede ungültige Kugel muss sofort aus dem Spiel genommen werden; andernfalls wird sie gewertet, sobald eine weitere Kugel von der gegnerischen Mannschaft gespielt wurde.</p>	<p>18 Ungültige Kugeln</p> <p>Eine Kugel ist ungültig, sobald sie verbotenes Gelände überquert. Die Kugel ist gültig, wenn sie auf der Grenze des Spielgeländes liegt. Sie ist nur ungültig, wenn sie (aus der Senkrechten betrachtet) die Grenze zu einem verbotenen Gelände oder die Auslinie mit ihrem gesamten Durchmesser vollständig überschritten hat. Bei unmittelbar nebeneinander angrenzenden Spielfeldern gelten die äußeren Begrenzungslinien des Nachbarfeldes als Auslinien.</p> <p>Bei Spielen mit Zeitbeschränkung, die auf einem zugeteilten Spielfeld ausgetragen werden, ist eine Kugel ungültig wenn sie vollständig das zugeteilte Feld verlässt.</p> <p>Wenn eine Kugel danach auf das Spielgelände zurückkehrt, sei es wegen einer Bodenunebenheit oder dass sie von einem beweglichen oder unbeweglichen Hindernis abprallt, muss sie sofort aus dem Spiel genommen werden und alles, was sie nach dem Passieren des verbotenen Geländes verändert hat, wird in den ursprünglichen Zustand zurückversetzt. Jede ungültige Kugel muss sofort aus dem Spiel genommen werden; andernfalls wird sie gewertet, sobald eine weitere Kugel von der gegnerischen Mannschaft gespielt wurde.</p>
<p>19 Angehaltene Kugeln</p> <p>Jede gespielte Kugel, die durch den Schiedsrichter oder einen Zuschauer angehalten wird, behält die Position, in der sie liegen bleibt. Jede gespielte Kugel ist ungültig, wenn sie von einem Spieler angehalten wird, von dessen Mannschaft sie gespielt wurde. Jede gelegte Kugel, die von einem gegnerischen Spieler angehalten wird, kann nach Belieben des Spielers nochmals gespielt oder dort liegengelassen werden, wo sie zur Ruhe kommt. Wenn eine Kugel geschossen (oder mit ihr geschossen) wurde und diese durch einen Spieler angehalten wird, kann der Gegner des Spielers,</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. sie an dem Platz liegen lassen, an dem sie zur Ruhe gekommen ist; 2. in dem Fall, dass sie markiert war, sie auf eine Stelle legen, die sich auf der Verlängerung der Strecke zwischen dem ursprünglichen Platz der Kugel und dem Platz befindet, an dem sie zur Ruhe gekommen ist; jedoch nur auf zugelassenem Spielgelände. <p>Ein Spieler, der eine Kugel absichtlich anhält, ist sofort für das laufende Spiel zu disqualifizieren; ebenso seine Mitspieler.</p>	<p>19 Angehaltene Kugeln</p> <p>Jede gespielte Kugel, die durch den Schiedsrichter oder einen Zuschauer angehalten oder abgelenkt wird, behält die Position, in der sie liegen bleibt. Jede gespielte Kugel ist ungültig, wenn sie von einem Spieler unabsichtlich angehalten oder abgelenkt wird, von dessen Mannschaft sie gespielt wurde. Jede gelegte Kugel, die von einem gegnerischen Spieler unabsichtlich angehalten oder abgelenkt wird, kann nach Belieben des Spielers nochmals gespielt oder dort liegengelassen werden, wo sie zur Ruhe kommt. Wenn eine Kugel geschossen (oder mit ihr geschossen) wurde und diese durch einen Spieler unabsichtlich angehalten oder abgelenkt wird, kann der Gegner des Spielers,</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. sie an dem Platz liegen lassen, an dem sie zur Ruhe gekommen ist; 2. in dem Fall, dass sie markiert war, sie auf eine Stelle legen, die sich auf der Verlängerung der Strecke zwischen dem ursprünglichen Platz der Kugel und dem Platz befindet, an dem sie zur Ruhe gekommen ist; jedoch nur auf zugelassenem Spielgelände. <p>Ein Spieler, der eine Kugel absichtlich anhält, ist sofort für das laufende Spiel zu disqualifizieren; ebenso seine Mitspieler.</p>
<p>20 Zeitvorgabe</p> <p>Sobald die Zielkugel geworfen ist, verfügt jeder Spieler über maximal eine Minute, um seine Kugel zu spielen. Diese Frist läuft von dem Zeitpunkt an, an dem die Zielkugel oder die zuvor gespielte Kugel zur Ruhe gekommen</p>	<p>20 Zeitvorgabe</p> <p>Sobald die Zielkugel geworfen ist, verfügt jeder Spieler über maximal eine Minute, um seine Kugel zu spielen. Diese Frist läuft von dem Zeitpunkt an, an dem die Zielkugel oder die zuvor gespielte Kugel zur Ruhe gekommen</p>

Änderungen der DPV-Regeln

Art.	Bisherige Fassung	Art.	Gültige Fassung ab den 01.01.2009
	<p>ist und, wenn ein Punkt gemessen werden muss, nachdem die Messung abgeschlossen ist. Diese Bestimmungen gelten auch für das Werfen der Zielkugel nach jedem Durchgang. Hält sich ein Spieler nicht an diese Bestimmungen, so zieht er sich die in Artikel 34 aufgeführten Maßnahmen zu.</p>		<p>ist und, wenn ein Punkt gemessen werden muss, nachdem die Messung abgeschlossen ist. Diese Bestimmungen gelten auch für das Werfen der Zielkugel, das bedeutet 1 Minute für die drei Würfe, nach jedem Durchgang. Hält sich ein Spieler nicht an diese Bestimmungen, so zieht er sich die in Artikel 34 aufgeführten Maßnahmen zu.</p>
21	Aus ihrer Lage veränderte Kugeln	21	Aus ihrer Lage veränderte Kugeln
	<p>Wenn eine Kugel, die bereits zur Ruhe gekommen war, sich durch Einwirkung des Windes oder wegen einer Bodenunebenheit bewegt, wird sie auf den ursprünglichen Platz zurückgelegt. Dasselbe gilt für eine Kugel, die unabsichtlich durch einen Spieler, einen Schiedsrichter, einen Zuschauer oder irgendeinen beweglichen Gegenstand sowie durch ein Tier bewegt wird. Um jede Anfechtung zu vermeiden, müssen die Spieler die Kugeln und die Zielkugel markieren. Keinesfalls ist eine Reklamation bezüglich der Kugeln oder einer Zielkugel erlaubt, die nicht markiert waren. Der Schiedsrichter kann dann nur die neue Lage der Kugeln oder der Zielkugel auf dem Spielgelände feststellen. Dagegen bleibt eine Kugel, die durch eine andere Kugel aus dem eigenen Spiel bewegt wurde, an dem neuen Platz liegen.</p>		<p>Wenn eine Kugel, die bereits zur Ruhe gekommen war, sich durch Einwirkung des Windes oder wegen einer Bodenunebenheit bewegt, wird sie auf den ursprünglichen Platz zurückgelegt. Dasselbe gilt für eine Kugel, die unabsichtlich durch einen Spieler, einen Schiedsrichter, einen Zuschauer oder irgendeinen beweglichen Gegenstand sowie durch ein Tier bewegt wird. Um jede Anfechtung zu vermeiden, müssen die Spieler die Kugeln und die Zielkugel markieren. Keinesfalls ist eine Reklamation bezüglich der Kugeln oder einer Zielkugel erlaubt, die nicht markiert waren. Der Schiedsrichter kann dann nur die neue Lage der Kugeln oder der Zielkugel auf dem Spielgelände feststellen. Dagegen bleibt eine Kugel, die durch eine andere Kugel aus dem eigenen Spiel bewegt wurde, an dem neuen Platz liegen.</p>
22	Spieler, der eine fremde Kugel spielt	22	Spieler, der eine fremde Kugel spielt
	<p>Ein Spieler, der unabsichtlich eine andere Kugel als seine eigene spielt, zieht sich eine Verwarnung zu. Die Kugel ist für diesen Wurf gültig, muss aber dann sofort ausgetauscht werden; gegebenenfalls nach einer Messung. Im Wiederholungsfall während eines Spieles wird seine Kugel annulliert und alles, was sie bewegt hat, wird in die ursprüngliche Lage zurückversetzt. Es ist den Spielern verboten, die bereits gespielten Kugeln vor dem Ende eines Durchganges aufzuheben.</p>		<p>Ein Spieler, der unabsichtlich eine andere Kugel als seine eigene spielt, zieht sich eine Verwarnung zu. Die Kugel ist für diesen Wurf gültig, muss aber dann sofort ausgetauscht werden; gegebenenfalls nach einer Messung. Im Wiederholungsfall während eines Spieles wird seine Kugel annulliert und alles, was sie bewegt hat, wird in die ursprüngliche Lage zurückversetzt.</p>
23	Nicht regelgerecht gespielte Kugeln	23	Außerhalb des Wurfkreises gespielte Kugeln
	<p>Jede nicht regelgerecht gespielte Kugel ist ungültig und alles, was sie hierbei bewegt hat, wird in die ursprüngliche Lage zurückversetzt; wenn markiert war. Dieselbe Regel gilt für eine Kugel, die aus einem anderen Wurfkreis gespielt wurde, als die Zielkugel. Der Gegner hat jedoch das Recht, die „Vorteilsregel“ anzuwenden und den Wurf zu akzeptieren. In diesem Fall ist die gespielte oder geschossene Kugel gültig und alles, was sie bewegt hat, bleibt in der neuen Position.</p>		<p>Jede Kugel die aus einem anderen Wurfkreis gespielt wurde, als die Zielkugel, ist ungültig und alles, was sie hierbei verändert hat, wird in die ursprüngliche Lage zurückversetzt; wenn es sich um markierte Kugeln / Zielkugel handelt. Der Gegner hat jedoch das Recht, die „Vorteilsregel“ anzuwenden und den Wurf zu akzeptieren. In diesem Fall ist die gespielte oder geschossene Kugel gültig und alles, was sie verändert hat, bleibt in der neuen Position.</p>
	Punkte und Messung		Punkte und Messung
24	Entfernen der Kugeln zum Messen	24	Entfernen der Kugeln zum Messen
	<p>Für die Messung eines Punktes ist es erlaubt, die Kugeln und Hindernisse, die zwischen der Zielkugel und der zu messenden Kugel liegen (nachdem</p>		<p>Für die Messung eines Punktes ist es erlaubt, die Kugeln und Hindernisse, die zwischen der Zielkugel und der zu messenden Kugel liegen (nachdem</p>

Änderungen der DPV-Regeln

Art.	Bisherige Fassung	Art.	Gültige Fassung ab den 01.01.2009
	<p>sie markiert worden sind), vorübergehend zu entfernen. Nach dem Messen sind die entfernten Kugeln und Hindernisse an ihren ursprünglichen Platz zurückzulegen. Können die Hindernisse nicht entfernt werden, so ist die Messung unter Zuhilfenahme eines Zirkels oder anderer geeigneter Mittel durchzuführen</p>		<p>sie markiert worden sind), vorübergehend zu entfernen. Nach dem Messen sind die entfernten Kugeln und Hindernisse an ihren ursprünglichen Platz zurückzulegen. Können die Hindernisse nicht entfernt werden, so ist die Messung unter Zuhilfenahme eines Zirkels oder anderer geeigneter Mittel durchzuführen</p>
25	Messen der Punkte	25	Messen der Punkte
	<p>Das Messen eines Punktes obliegt dem Spieler, der als letzter gespielt hat oder einem seiner Mitspieler. Die Gegner haben danach immer das Recht, durch einen ihrer Spieler zu messen. Der Schiedsrichter kann während eines Spieles jederzeit, unabhängig vom Rang der zu messenden Kugeln konsultiert werden und seine Entscheidung ist unanfechtbar. Die Messungen müssen mit geeigneten Messgeräten durchgeführt werden; jede Mannschaft muss im Besitz eines Messgerätes sein. Es ist insbesondere verboten, Messungen mit den Füßen durchzuführen. Spieler, die diese Vorschrift missachten, können nach Artikel 34 bestraft werden, falls sie nach einer Verwarnung durch den Schiedsrichter weiterhin regelwidrig handeln.</p>		<p>Das Messen eines Punktes obliegt dem Spieler, der als letzter gespielt hat oder einem seiner Mitspieler. Die Gegner haben danach immer das Recht, durch einen ihrer Spieler zu messen. Der Schiedsrichter kann während eines Spieles jederzeit, unabhängig vom Rang der zu messenden Kugeln konsultiert werden und seine Entscheidung ist unanfechtbar. Die Messungen müssen mit geeigneten Messgeräten durchgeführt werden; jede Mannschaft muss im Besitz eines Messgerätes sein. Es ist insbesondere verboten, Messungen mit den Füßen durchzuführen. Spieler, die diese Vorschrift missachten, können nach Artikel 34 bestraft werden, falls sie nach einer Verwarnung durch den Schiedsrichter weiterhin regelwidrig handeln.</p>
26	Vor Punktfeststellung aufgehobene Kugeln	26	Vor Punktfeststellung aufgehobene Kugeln
	<p>Eine nicht markierte Kugel ist ungültig, wenn sie am Ende einer Aufnahme vor der Feststellung der Punktezahl weggenommen wird. Diesbezüglich wird keinerlei Reklamation zugelassen.</p>		<p>Es ist den Spielern verboten gespielte Kugeln vor Ende der Aufnahme aufzunehmen. Eine Kugel ist ungültig, wenn sie am Ende einer Aufnahme vor der Feststellung der Punktezahl weggenommen wird. Diesbezüglich wird keinerlei Reklamation zugelassen.</p>
27	Bewegen von Kugeln oder Zielkugel	27	Bewegen von Kugeln oder Zielkugel
	<p>Wenn ein Spieler beim Messen die Zielkugel oder eine strittige Kugel in ihrer Lage verändert (verschiebt), so ist der Punkt für die Mannschaft dieses Spielers verloren. Wenn der Schiedsrichter beim Messen eines Punktes die Zielkugel oder eine Kugel bewegt oder verschiebt, und wenn nach einer erneuten Messung der Punkt bei der Kugel bleibt, die ursprünglich für die der Zielkugel näher liegende gehalten wurde, so entscheidet der Schiedsrichter nach bestem Wissen und Gewissen. Dasselbe geschieht in dem Fall, wenn der Punkt nach einer erneuten Messung nicht bei der Kugel bleibt, von der ursprünglich angenommen wurde, dass sie der Zielkugel am nächsten sei.</p>		<p>Wenn ein Spieler beim Messen die Zielkugel oder eine strittige Kugel in ihrer Lage verändert (verschiebt), so ist der Punkt für die Mannschaft dieses Spielers verloren. Wenn der Schiedsrichter beim Messen eines Punktes die Zielkugel oder eine Kugel bewegt oder verschiebt, so entscheidet der Schiedsrichter nach bestem Wissen und Gewissen.</p>
28	Gleicher Abstand	28	Gleicher Abstand
	<p>Wenn zwei gegnerische Kugeln die Zielkugel berühren oder wenn diese der Zielkugel am nächsten liegen und den gleichen Abstand zu ihr haben, können folgende drei Möglichkeiten eintreten : 1. Wenn beide Mannschaften keine zu spielenden Kugeln mehr haben, wird der Durchgang annulliert. Die Zielkugel fällt der Mannschaft zu, die den vorherigen Durchgang</p>		<p>Wenn zwei gegnerische Kugeln die Zielkugel berühren oder wenn diese der Zielkugel am nächsten liegen und den gleichen Abstand zu ihr haben, können folgende drei Möglichkeiten eintreten : 1. Wenn beide Mannschaften keine zu spielenden Kugeln mehr haben, wird der Durchgang annulliert. Die Zielkugel fällt der Mannschaft zu, die den vorherigen Durchgang</p>

Änderungen der DPV-Regeln

Art.	Bisherige Fassung	Art.	Gültige Fassung ab den 01.01.2009
	<p>gewonnen hat.</p> <p>2. Wenn nur eine Mannschaft noch Kugeln zur Verfügung hat, so spielt sie ihre Kugeln und erhält am Ende des Durchganges so viele Punkte, wie sie Kugeln näher bei der Zielkugel platziert hat, als die am nächsten liegende gegnerische Kugel.</p> <p>3. Wenn beide Mannschaften noch über Kugeln verfügen, so spielt die Mannschaft, die zuletzt gespielt hat, noch eine Kugel, danach der Gegner usw., bis eine Mannschaft den Punkt mit einer ihrer Kugeln gewinnt. Wenn gegen Ende des Durchganges nur eine Mannschaft noch Kugeln zur Verfügung hat, gelten die Bestimmungen von Artikel 28.2. Wenn sich am Ende eines Durchganges keine Kugel mehr auf dem Spielgelände befindet, wird der Durchgang annulliert.</p>		<p>gewonnen hat.</p> <p>2. Wenn nur eine Mannschaft noch Kugeln zur Verfügung hat, so spielt sie ihre Kugeln und erhält am Ende des Durchganges so viele Punkte, wie sie Kugeln näher bei der Zielkugel platziert hat, als die am nächsten liegende gegnerische Kugel.</p> <p>3. Wenn beide Mannschaften noch über Kugeln verfügen, so spielt die Mannschaft, die zuletzt gespielt hat, noch eine Kugel, danach der Gegner usw., bis eine Mannschaft den Punkt mit einer ihrer Kugeln gewinnt. Wenn gegen Ende des Durchganges nur eine Mannschaft noch Kugeln zur Verfügung hat, gelten die Bestimmungen von Artikel 28.2. Wenn sich am Ende eines Durchganges keine Kugel mehr auf dem Spielgelände befindet, wird der Durchgang annulliert.</p>
29	Fremdkörper an Kugel oder Zielkugel	29	Fremdkörper an Kugel oder Zielkugel
	Alle Fremdkörper, welche der Kugel oder der Zielkugel anhaften, müssen vor der Messung entfernt werden.		Alle Fremdkörper, welche der Kugel oder der Zielkugel anhaften, müssen vor der Messung entfernt werden.
30	Reklamationen	30	Reklamationen
	<p>Alle Reklamationen müssen, um zugelassen zu werden, an den Schiedsrichter gerichtet werden. Eine Reklamation findet keine Berücksichtigung, die nach der Annahme des Spielergebnisses vorgebracht wird.</p> <p>Jede Mannschaft ist für die Überwachung der gegnerischen Mannschaft verantwortlich (Lizenz, Kategorie, Spielfeld, Kugeln usw.).</p>		<p>Alle Reklamationen müssen, um zugelassen zu werden, an den Schiedsrichter gerichtet werden. Eine Reklamation findet keine Berücksichtigung, die nach der Annahme des Spielergebnisses vorgebracht wird.</p> <p>Jede Mannschaft ist für die Überwachung der gegnerischen Mannschaft verantwortlich (Lizenz, Kategorie, Spielfeld, Kugeln usw.).</p>
	Disziplin		Disziplin
31	Strafen für Abwesenheit der Mannschaften oder Spieler	31	Strafen für Abwesenheit der Mannschaften oder Spieler
	<p>Im Augenblick des Losentscheides über die Spielpaarungen und bei der Verkündung des Ziehungsergebnisses müssen die Spieler am Kontrolltisch anwesend sein.</p> <p>Wenn eine Mannschaft eine Viertelstunde nach der Verkündung dieser Ergebnisse nicht auf dem Spielgelände/-feld ist, wird sie mit einem Punkt bestraft, welcher der gegnerischen Mannschaft zum Vorteil angerechnet wird.</p> <p>Für jeweils weitere fünf Minuten Verspätung erhöht sich die Strafe um einen Punkt.</p> <p>Dieselbe Strafe wird während eines Wettbewerbes, nach jeder Ziehung und im Fall einer Wiederaufnahme der Spiele nach einer Unterbrechung (unabhängig vom Grund der Unterbrechung) verhängt.</p> <p>Eine Mannschaft, die eine Stunde nach dem Ende der Verkündung des Ziehungsergebnisses, bzw. der Wiederaufnahme nach einer Unterbrechung nicht auf dem Spielgelände/-feld anwesend ist, wird aus dem Wettbewerb ausgeschlossen.</p> <p>Eine unvollständige Mannschaft braucht nicht zu warten, sie hat die Möglichkeit ohne den abwesenden Spieler zu spielen; sie kann jedoch nicht</p>		<p>Im Augenblick des Losentscheides über die Spielpaarungen und bei der Verkündung des Ziehungsergebnisses müssen die Spieler am Kontrolltisch anwesend sein.</p> <p>Wenn eine Mannschaft eine Viertelstunde nach der Verkündung dieser Ergebnisse nicht auf dem Spielgelände/-feld ist, wird sie mit einem Punkt bestraft, welcher der gegnerischen Mannschaft zum Vorteil angerechnet wird.</p> <p>Für jeweils weitere fünf Minuten Verspätung erhöht sich die Strafe um einen Punkt.</p> <p>Dieselbe Strafe wird während eines Wettbewerbes, nach jeder Ziehung und im Fall einer Wiederaufnahme der Spiele nach einer Unterbrechung (unabhängig vom Grund der Unterbrechung) verhängt.</p> <p>Eine Mannschaft, die eine Stunde nach dem Ende der Verkündung des Ziehungsergebnisses, bzw. der Wiederaufnahme nach einer Unterbrechung nicht auf dem Spielgelände/-feld anwesend ist, wird aus dem Wettbewerb ausgeschlossen.</p> <p>Eine unvollständige Mannschaft braucht nicht zu warten, sie hat die Möglichkeit ohne den abwesenden Spieler zu spielen; sie kann jedoch nicht</p>

Änderungen der DPV-Regeln

Art.	Bisherige Fassung	Art.	Gültige Fassung ab den 01.01.2009
	über dessen Kugeln verfügen. Kein Spieler darf sich ohne Erlaubnis des Schiedsrichters von einem Spiel entfernen oder das Spielgelände verlassen. Bei einem entsprechenden Verstoß treten die Bestimmungen dieses und des nächsten Artikels in Kraft.		über dessen Kugeln verfügen. Kein Spieler darf sich ohne Erlaubnis des Schiedsrichters von einem Spiel entfernen oder das Spielgelände verlassen. Bei einem entsprechenden Verstoß treten die Bestimmungen dieses und des nächsten Artikels in Kraft.
32	Verspätet ankommende Spieler	32	Verspätet ankommende Spieler
	Wenn ein abwesender Spieler nach Beginn eines Durchganges erscheint, darf er an diesem nicht teilnehmen. Er ist erst vom nächsten Durchgang an zum Spiel zugelassen. Wenn ein abwesender Spieler später als eine Stunde nach Beginn des Spieles erscheint, verliert er das Recht an dem Spiel teilzunehmen. Wenn seine Mitspieler dieses Spiel gewinnen, kann er am nächsten Spiel unter dem Vorbehalt teilnehmen, dass die Mannschaft namentlich eingeschrieben ist. Wenn ein Wettbewerb in Gruppen („poules“) durchgeführt wird, kann er am nächsten Spiel teilnehmen (unabhängig von dem Resultat des vorhergehenden Spieles). Eine Aufnahme gilt als „begonnen“, wenn die Zielkugel „regelgerecht“ auf dem Spielgelände platziert ist.		Wenn ein abwesender Spieler nach Beginn eines Durchganges erscheint, darf er an diesem nicht teilnehmen. Er ist erst vom nächsten Durchgang an zum Spiel zugelassen. Wenn ein abwesender Spieler später als eine Stunde nach Beginn des Spieles erscheint, verliert er das Recht an dem Spiel teilzunehmen. Wenn seine Mitspieler dieses Spiel gewinnen, kann er am nächsten Spiel unter dem Vorbehalt teilnehmen, dass die Mannschaft namentlich eingeschrieben ist. Wenn ein Wettbewerb in Gruppen („poules“) durchgeführt wird, kann er am nächsten Spiel teilnehmen (unabhängig von dem Resultat des vorhergehenden Spieles). Eine Aufnahme gilt als „begonnen“, wenn die Zielkugel „regelgerecht“ auf dem Spielgelände platziert ist.
33	Austauschen von Spielern	33	Austauschen von Spielern
	Das Austauschen von einem Spieler im „Doublette“ oder von einem oder zwei Spielern im „Triplette“ ist bis zu dem offiziellen Beginn des Wettbewerbes (Signal durch Hupen/Pfeifen oder als Ansage usw.) erlaubt. Hierzu ist Voraussetzung, dass der oder die Ersatzspieler nicht bereits in dem Wettbewerb für eine andere Mannschaft eingeschrieben sind.		Das Austauschen von einem Spieler im „Doublette“ oder von einem oder zwei Spielern im „Triplette“ ist bis zu dem offiziellen Beginn des Wettbewerbes (Signal durch Hupen/Pfeifen oder als Ansage usw.) erlaubt. Hierzu ist Voraussetzung, dass der oder die Ersatzspieler nicht bereits in dem Wettbewerb für eine andere Mannschaft eingeschrieben sind.
34	Spielsanktionen	34	Spielsanktionen
	Bei der Nichtbeachtung voran stehender Bestimmungen zieht sich der Spieler folgende Maßnahmen zu : 1. Verwarnung. 2. Annullierung der gespielten oder der zu spielenden Kugel. 3. Annullierung der gespielten oder der zu spielenden Kugel und der darauf folgenden Kugel. 4. Ausschluss des schuldigen Spielers für das Spiel. 5. Disqualifikation der schuldigen Mannschaft. 6. Disqualifikation beider Mannschaften im Falle heimlicher Absprache.		Bei der Nichtbeachtung voran stehender Bestimmungen zieht sich der Spieler folgende Maßnahmen zu : 1. Verwarnung. 2. Annullierung der gespielten oder der zu spielenden Kugel. 3. Annullierung der gespielten oder der zu spielenden Kugel und der darauf folgenden Kugel. 4. Ausschluss des schuldigen Spielers für das Spiel. 5. Disqualifikation der schuldigen Mannschaft. 6. Disqualifikation beider Mannschaften im Falle heimlicher Absprache.
35	Witterungseinflüsse	35	Witterungseinflüsse
	Jede begonnene Aufnahme muss, auch wenn es regnet, zu Ende gespielt werden; es sei denn, der Schiedsrichter trifft eine andere Entscheidung. Er allein ist berechtigt, im Einvernehmen mit der Jury zu entscheiden, ob ein Spiel unterbrochen oder wegen höherer Gewalt annulliert wird		Jede begonnene Aufnahme muss, auch wenn es regnet, zu Ende gespielt werden; es sei denn, der Schiedsrichter trifft eine andere Entscheidung. Er allein ist berechtigt, im Einvernehmen mit der Jury zu entscheiden, ob ein Spiel unterbrochen oder wegen höherer Gewalt annulliert wird
36	Neuer Abschnitt in einem Wettbewerb	36	Neuer Abschnitt in einem Wettbewerb
	Wenn nach der Ansage zum Beginn eines neuen Abschnittes in einem Wettbewerb (2. Runde, 3. Runde usw.) bestimmte Spiele noch nicht		Wenn nach der Ansage zum Beginn eines neuen Abschnittes in einem Wettbewerb (2. Runde, 3. Runde usw.) bestimmte Spiele noch nicht

Änderungen der DPV-Regeln

Art.	Bisherige Fassung	Art.	Gültige Fassung ab den 01.01.2009
	beendet sind, kann der Schiedsrichter, im Einvernehmen mit dem Veranstalter, alle Anordnungen und Entscheidungen treffen, die er für einen ordentlichen Verlauf des Wettbewerbes für notwendig erachtet.		beendet sind, kann der Schiedsrichter, im Einvernehmen mit dem Veranstalter, alle Anordnungen und Entscheidungen treffen, die er für einen ordentlichen Verlauf des Wettbewerbes für notwendig erachtet.
37	Teilung der Preise	37	Teilung der Preise
	Die Teilung der Preise und Vergütungen ist ausdrücklich verboten. Die Mannschaften, die das Endspiel oder irgendein anderes Spiel austragen und es dabei an Sportlichkeit und Respekt den Zuschauern, den Offiziellen oder dem Schiedsrichter gegenüber fehlen lassen, werden vom Wettbewerb ausgeschlossen. Dieser Ausschluss kann die Nichtwertung eventuell erzielter Ergebnisse sowie die in Artikel 38 aufgeführten Maßnahmen führen.		Die Mannschaften, die ein Spiel austragen und es dabei an Sportlichkeit und Respekt den Zuschauern, den Offiziellen oder dem Schiedsrichter gegenüber fehlen lassen, werden vom Wettbewerb ausgeschlossen. Dieser Ausschluss kann die Nichtwertung eventuell erzielter Ergebnisse sowie die in Artikel 38 aufgeführten Maßnahmen führen.
38	Unkorrektheiten	38	Unkorrektheiten
	Ein Spieler, der sich einer Unkorrektheit und im schlimmeren Fall der Anwendung von Gewalt gegenüber einem Offiziellen, einem Schiedsrichter, einem anderen Spieler oder einem Zuschauer schuldig macht, zieht sich, entsprechend der Schwere seines Vergehens, eine oder mehrere der folgenden Maßnahmen zu : 1. Ausschluss vom Wettbewerb. 2. Entzug der Lizenz. 3. Einbehalten oder Rückgabe der Preise. Alle Maßnahmen, die einen Spieler betreffen, können auch auf seine Mitspieler angewandt werden. Die Maßnahmen zu den Punkten 1. und 2. sind durch den Schiedsrichter zu verhängen. Die Maßnahme unter Punkt 3. ist durch den Veranstalter zu verhängen. Er sorgt dafür, dass die zurückgehaltenen Preise und Vergütungen (zusammen mit einem Bericht) innerhalb von 48 Stunden zum Komitee des zuständigen nationalen Verbandes gelangen, der über ihre Verwendung entscheidet. In jedem Fall liegt die letzte Entscheidung beim zuständigen nationalen Verbandsgericht. Von jedem Spieler wird korrekte Kleidung erwartet (es ist auch nicht erlaubt, barfuss oder mit unbekleidetem Oberkörper zu spielen). Jeder Spieler, der diese Vorschriften nicht beachtet, wird nach einer Verwarnung durch den Schiedsrichter vom Wettbewerb ausgeschlossen.		Ein Spieler, der sich einer Unkorrektheit und im schlimmeren Fall der Anwendung von Gewalt gegenüber einem Offiziellen, einem Schiedsrichter, einem anderen Spieler oder einem Zuschauer schuldig macht, zieht sich, entsprechend der Schwere seines Vergehens, eine oder mehrere der folgenden Maßnahmen zu : 1. Ausschluss vom Wettbewerb. 2. Entzug der Lizenz. 3. Einbehalten oder Rückgabe der Preise. Alle Maßnahmen, die einen Spieler betreffen, können auch auf seine Mitspieler angewandt werden. Die Maßnahme zu Punkt 1 sind durch den Schiedsrichter zu verhängen. Die Maßnahmen zu Punkt 2 sind durch die Jury zu verhängen. Die Maßnahme unter Punkt 3. ist durch den Veranstalter zu verhängen. Er sorgt dafür, dass die zurückgehaltenen Preise und Vergütungen (zusammen mit einem Bericht) innerhalb von 48 Stunden zum Komitee des zuständigen nationalen Verbandes gelangen, der über ihre Verwendung entscheidet. In jedem Fall liegt die letzte Entscheidung beim zuständigen nationalen Verbandsgericht. Von jedem Spieler wird korrekte Kleidung erwartet (es ist auch nicht erlaubt, barfuss oder mit unbekleidetem Oberkörper zu spielen). Jeder Spieler, der diese Vorschriften nicht beachtet, wird nach einer Verwarnung durch den Schiedsrichter vom Wettbewerb ausgeschlossen.
39	Aufgaben des Schiedsrichters	39	Aufgaben des Schiedsrichters
	Die Schiedsrichter, die den Wettbewerb leiten, sind gehalten, die strikte Einhaltung der Spielregeln und der begleitenden Bestimmungen zu überwachen. Sie sind berechtigt, jeden Spieler und jede Mannschaft vom Wettbewerb auszuschließen, die sich weigern, ihren Anordnungen entsprechende Folge zu leisten. Die Zuschauer mit (oder mit suspendierter) Lizenz, die durch ihr Verhalten		Die Schiedsrichter, die den Wettbewerb leiten, sind gehalten, die strikte Einhaltung der Spielregeln und der begleitenden Bestimmungen zu überwachen. Sie sind berechtigt, jeden Spieler und jede Mannschaft vom Wettbewerb auszuschließen, die sich weigern, ihren Anordnungen entsprechende Folge zu leisten. Die Zuschauer mit (oder mit suspendierter) Lizenz, die durch ihr Verhalten

Änderungen der DPV-Regeln

Art.	Bisherige Fassung	Art.	Gültige Fassung ab den 01.01.2009
	den Anlass zu Zwischenfällen auf dem Spielgelände geben, werden vom Schiedsrichter dem Komitee des zuständigen nationalen Verbandes gemeldet. Das Komitee dieses Verbandes wird den oder die Schuldigen vor das zuständige Verbandsgericht laden, welches über die weiteren Maßnahmen befindet.		den Anlass zu Zwischenfällen auf dem Spielgelände geben, werden vom Schiedsrichter dem Komitee des zuständigen nationalen Verbandes gemeldet. Das Komitee dieses Verbandes wird den oder die Schuldigen vor das zuständige Verbandsgericht laden, welches über die weiteren Maßnahmen befindet.
40	Zusammensetzung und Entscheidungen der Jury	40	Zusammensetzung und Entscheidungen der Jury
	Von allen Fällen, die in diesem Reglement nicht vorgesehen sind, ist dem Schiedsrichter eine Mitteilung zu machen, welcher der Jury des Wettbewerbes entsprechenden Bericht erstattet. Die Jury besteht aus mindestens drei und höchstens fünf Mitgliedern. Die Entscheidungen der Jury sind unanfechtbar, die in Anwendung dieses Artikels getroffen werden. Im Falle der Stimmgleichheit ist die Stimme des Vorsitzenden der Jury entscheidend.		Von allen Fällen, die in diesem Reglement nicht vorgesehen sind, ist dem Schiedsrichter eine Mitteilung zu machen, welcher der Jury des Wettbewerbes entsprechenden Bericht erstattet. Die Jury besteht aus mindestens drei und höchstens fünf Mitgliedern. Die Entscheidungen der Jury sind unanfechtbar, die in Anwendung dieses Artikels getroffen werden. Im Falle der Stimmgleichheit ist die Stimme des Vorsitzenden der Jury entscheidend.